BAYONETTA 2

1 Важная информация

Настройки

2 Контроллеры и звук

3 Онлайн-функции

4 Родительский контроль

Начало игры

5 Главное меню

6 Сохранение игры

Процесс игры

7 Игровой экран

8 Основное управление

9 Способы нападения

10 Прочее управление

11 Магические приемы

WUP-P-AQUP-00

Режим сюжета

12 Начало игры в режиме сюжета

13 Прохождение глав

14 Особенности глав

15 Шоппинг во «Вратах ада»

16 Предметы

Вспомогательный экран

17 Оружие и аксессуары

18 Предметы и книги

Miiverse

19 Публикация скриншотов

Совместная кульминация

20 Совместная игра

Информация о продукте

21 Информация об авторских правах

22 Информация о поддержке

1 Важная информация

Пожалуйста, внимательно прочитайте это руководство, прежде чем вы начнете пользоваться этой программой. Если программой будут пользоваться маленькие дети, необходимо, чтобы это руководство им прочитал и объяснил взрослый.

Здоровье и безопасность

Перед тем как начать пользоваться этой программой, ознакомьтесь с приложением Информация о здоровье и безопасности в меню Wii U. Оно содержит важную информацию, которая поможет вам воспользоваться всеми возможностями этой программы.

Выбор языка

Язык игры зависит от настроек языка консоли. Эта программа поддерживает пять языков: английский, немецкий, французский, испанский и итальянский.

Если на вашей консоли Wii U выбран один из этих языков, игра будет отображаться на этом же языке.

Если на вашей консоли Wii U выбран другой язык, игра по умолчанию будет отображаться на английском языке. Язык консоли можно изменить в системных настройках .
Вы также можете сменить язык различных элементов прямо в игре (при использовании данного метода доступен также японский язык). Для этого выберите OPTIONS (НАСТРОЙКИ) в главном меню, а затем SOUND (ЗВУК), чтобы выбрать язык озвучивания, или DISPLAY (ЭКРАН), чтобы выбрать язык элементов управления и субтитров.

Информация о возрастной категории

Информацию о возрастной категории этой и других программ см. на веб-сайте системы возрастных категорий вашего региона.

PEGI (Европа):

www.pegi.info

USK (Германия):

www.usk.de

Classification Operations Branch (Австралия):

www.classification.gov.au

OFLC (Новая Зеландия):

www.classificationoffice.govt.nz

Россия:

minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id_4=883

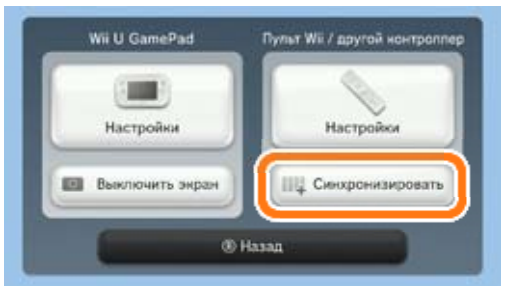
2 Контроллеры и звук

Следующие контроллеры можно синхронизировать с консолью и использовать с этой программой.

- С этой программой можно использовать одновременно только один Wii U GamePad.
- Вместо пульта Wii можно использовать пульт Wii Plus.
- Классический контроллер можно использовать вместо классического контроллера Pro.

Синхронизация контроллеров

Откройте меню HOME и выберите НАСТРОЙКИ КОНТРОЛЛЕРОВ ⇒ СИНХРОНИЗИРОВАТЬ. Следуйте инструкциям на экране, чтобы синхронизировать контроллер.



Звук surround

Эта программа поддерживает звук surround Линейный PCM 5.1.
Чтобы включить звук surround, выберите опцию ТЕЛЕВИЗОР в системных настройках , затем переключите режим выхода звука на SURROUND.

3 Онлайн-функции

Подключитесь к Интернету, чтобы пользоваться следующими функциями.

- Miiverse™ 19
- Совместная игра онлайн 20

✦ Информацию о подключении консоли Wii U к Интернету см. в кратком руководстве к Wii U. Для пользования Miiverse необходимо подключение к Интернету и установка программы Miiverse.

✦ Дополнительную информацию о Miiverse см. в электронном руководстве к Wii U. Чтобы открыть электронное руководство, нажмите ⌂, в меню Wii U, затем коснитесь ?.

4 Родительский контроль

Родители или опекуны могут ограничить некоторые функции консоли Wii U в разделе Родительский контроль меню Wii U. Можно ограничить следующее.

Название	Описание
Miiverse	Ограничивает публикацию сообщений в Miiverse™ и/или просмотр сообщений, опубликованных другими игроками в Miiverse. Можно ограничить только публикацию сообщений или публикацию и просмотр сообщений.
Общение онлайн в играх	Ограничивает функции общения (совместную игру онлайн).
Регистрация друзей	Ограничивает регистрацию новых друзей.

5 Главное меню

Нажмите на начальном экране любую кнопку, чтобы перейти на экран выбора файла. Потом создайте файл, чтобы перейти в главное меню.

✦ Выбрав созданный вами ранее файл сохранения, вы сможете продолжить игру с того места, на котором остановились.

STORY (СЮЖЕТ)	Начать прохождение игры в соответствии с сюжетной линией. 12
TAG CLIMAX (СОВМЕСТ-НАЯ КУЛЬ-МИНАЦИЯ)	Начать совместную игру. 20
UMBRAN TEARS OF BLOOD (КРОВАВЫЕ СЛЕЗЫ УМБРЫ)	Посмотреть собранные вами кровавые слезы Умбры (Umbran Tears of Blood). 18
???	Этот пункт меню станет доступен, после того как вы выполните определенные условия.
OPTIONS (НАСТРОЙ-КИ)	Изменить настройки контроллеров и камеры.

Управление в меню

Выбрать пункт меню	Ⓛ/✚
Подтвердить	Ⓐ
Отмена	Ⓑ

- Если вы используете сенсорный экран Wii U GamePad, коснитесь пункта меню, чтобы подтвердить выбор. Коснитесь , чтобы его отменить.

6 Сохранение игры

Ваше продвижение по сюжету будет автоматически сохраняться после прохождения каждой главы, строфы-боя (Verse) и после завершения совместной кульминации (Tag Climax).

Копирование и удаление данных сохранения

Чтобы скопировать данные сохранения, нажмите Ⓨ на экране выбора файла. Чтобы их удалить, нажмите Ⓧ.

✦ Удаленные файлы сохранения невозможно восстановить, поэтому будьте осторожны.

7 Игровой экран

1 Индикатор здоровья

Показание убывает по мере получения повреждений.

2 Индикатор магии

Магическая энергия необходима для выполнения магических приемов 11 . Индикатор магии пополняется, когда вы беспрерывно наносите удары врагам, а также при активации времени ведьм (Witch Time) 8 .

3 Индикатор найденного в бою оружия

Отображается, если вы подобрали оружие, выроненное врагом. Показание убывает, когда вы используете это оружие против соперника. Когда показание индикатора обнулится, оружие сломается.

4 Быстрый доступ к предметам

Для отображения нажмите ✣, ✣ или ✣. 10

5 Строфа

Номер текущего боя в данной главе.

6 Нимбы

Количество игровых денег у вас в наличии.

7 Индикатор комбо

Появляется во время выполнения комбо-приема. Показывает общее количество очков, а также очки, полученные за удары во время выполнения комбо-приема.

8 Индикатор здоровья врага

Появляется, когда вы сталкиваетесь с особо сильным противником.

Меню паузы

Для отображения нажмите ⊕. Из этого меню вы можете публиковать сообщения в Miiverse, вернуться на экран главы 12 или на начальный экран, а также изменить настройки (Options).

Основное управление

Большинство действий можно выполнять как при помощи кнопок, так и при помощи сенсорного экрана.

✦ Нижеописанные инструкции актуальны, только если в меню настроек (Options) выбран тип управления A (Type A).

Передвижение

Кнопки	Сенсорный экран
Ⓛ	Коснитесь на сенсорном экране точки, в направлении которой вы хотите переместиться.

Прыжок

Кнопки	Сенсорный экран
Ⓑ	Дважды быстро коснитесь сенсорного экрана.

Чтобы прыгнуть немного выше, нажмите и удерживайте Ⓑ или не отрывайте стилус от сенсорного экрана после второго быстрого касания. Вы также можете совершить двойной прыжок, еще раз нажав Ⓑ или коснувшись сенсорного экрана во время прыжка.

Медленный спуск (в прыжке)

Нажмите и удерживайте Ⓑ.	Дважды быстро коснитесь сенсорного экрана и не отрывайте от него стилус после второго касания.

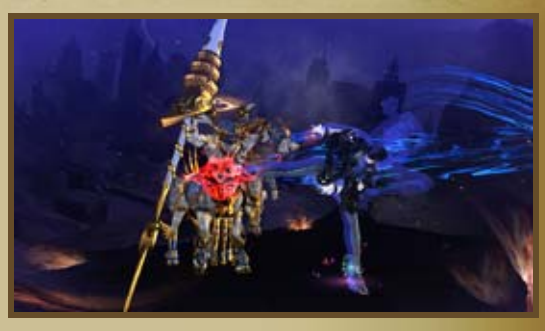
Уклонение

ZR	Проведите стилусом по сенсорному экрану, чтобы уклониться в этом направлении.

Если вы используете кнопки, вы можете уклоняться назад при помощи ZR или задавать направление для уклонения, наклоняя L и одновременно нажимая ZR.

Время ведьм (Witch Time)

Уклонитесь от нападения противника в последний момент, чтобы включить эту способность и на определенный срок замедлить ход времени.



Ситуативное управление

При нажатии Ⓨ будут выполнены различные действия в зависимости от ситуации.

Выстрел

Ⓨ	-

Стандартный выстрел.

✦ Это действие недоступно, если вы подобрали оружие, выроненное врагом.

Осмотреть / открыть / взять / прочее

Ⓨ	Коснитесь или .

Эти действия можно выполнить, если вы находитесь рядом с определенными объектами, например некоторыми дверями и предметами, выроненным оружием врага и т. п.

✦ Вы можете бросить подобранное оружие, нажав . Бросить оружие с помощью сенсорного экрана или классического контроллера Pro невозможно.

Использовать подобранное оружие

Ⓨ	Коснитесь цели.

Нападение

Кнопки	Сенсорный экран
/ / +	

Удар рукой

ⓧ	Коснитесь цели.

Нападение с использованием оружия в руках.

Удар ногой

Ⓐ	Коснитесь цели.

Нападение с использованием оружия, закрепленного на ногах.

Удар с выстрелом

Нажмите и удерживайте ⓧ/Ⓐ.	Удерживайте стилус на цели.

Удар с последующим выстрелом из оружия, удерживаемого в руках или закрепленного на ногах.

- В зависимости от вида оружия вместо удара с выстрелом может включиться режим зарядки оружия.

Прицел

Нажмите и удерживайте ZL.	-

Удерживайте кнопку, чтобы целиться в самого близкого к вам противника.

Дразнить

✣ / нажмите и удерживайте ✣.	-

Этот прием разъярит врагов поблизости, но при этом пополнит ваш индикатор магии.

Комбо-приемы (кнопки)

Нажимайте Ⓧ и Ⓐ в различной последовательности, чтобы выполнять различные комбо-приемы.

- Список комбо-приемов можно посмотреть, нажав Ⓧ во время выбора оружия на соответствующем вспомогательном экране 17.

Комбо-приемы (сенсорный экран)

Коснитесь противника, чтобы отобразить фиолетовый таймер нападения. Комбо-приемы будут выполняться автоматически, пока не истечет время.

Использование предметов / выбор оружия

Нажмите ✣, ✣ или ✣, чтобы отобразить значки быстрого доступа к предметам. Если вы используете сенсорный экран, отобразится также значок смены оружия.

Кнопки	Сенсорный экран

Использование предмета

Кнопки	Сенсорный экран
Нажмите и удерживайте ✣, ✣ или ✣.	Коснитесь стилусом предмета, который хотите использовать, и не отрывайте стилус от сенсорного экрана.

Использовать предмет, помещенный в соответствующую ячейку быстрого доступа к предметам.

✦ Размещать предметы в ячейках можно на вспомогательном экране предметов. 18

Смена оружия

Кнопки	Сенсорный экран
R	Коснитесь или .

Заменить набор оружия A набором оружия B.

✦ Наборы оружия можно изменять на вспомогательном экране оружия. 17

Смена ракурса камеры

Управление камерой

R	Коснитесь стрелки.

Коснитесь края сенсорного экрана, чтобы появилась стрелка, изображенная справа.

Возвращение камеры в исходное положение

R	-

- С помощью классического контроллера Pro вернуть камеру в исходное положение невозможно.

Смена типа камеры

Нажмите и удерживайте R.	-

- С помощью классического контроллера Pro менять тип камеры невозможно.

Меню паузы / вспомогательный экран

Меню паузы

⊕	Коснитесь ▶II.

Чтобы появился значок ▶II, коснитесь края сенсорного экрана.

Вспомогательный экран

⊖	Коснитесь .

Чтобы появился значок , коснитесь края сенсорного экрана.

Вы можете применять в борьбе с врагами разнообразные магические приемы, начиная с превращения в животных и заканчивая призывом демонов.

Пробудить пантеру

Во время передвижения дважды быстро нажмите ZR, чтобы превратиться в черную пантеру. В таком обличье вы сможете стремительно передвигаться.

✦ Если вы используете сенсорный экран, проведите по нему стилусом и удерживайте стилус, не отрывая его от экрана, чтобы выполнить этот прием.

Коварная прядь

После успешного выполнения определенных комбо-приемов Байонетта будет наносить сокрушительный удар с призывом демона.

Кульминация Умбры

Когда индикатор магии заполнится до определенного уровня, нажмите L, чтобы выполнить кульминацию Умбры. В результате каждого нажатия Ⓧ или Ⓐ будет выполняться мощный прием с призывом демона.

Пытки

Когда индикатор магии заполнится до определенного уровня, приблизьтесь к врагу и нажмите одновременно Ⓧ и Ⓐ, чтобы выполнить этот прием. Ваш противник будет подвергнут мучительным пыткам, которые нанесут ему огромный урон.

- ✦ Вид пыток зависит от типа противника.
- ✦ Некоторые противники, побежденные при помощи пыток, будут ронять свое оружие.

Инфернальные демоны

Победив особо крупного соперника, нажмите одновременно Ⓧ и Ⓐ, чтобы нанести последний удар. Затем следуйте инструкциям на экране, чтобы увеличить размер вашей награды.

Такие приемы, как коварная прядь, кульминация Умбры, пытки и призыв инфернальных демонов, также можно выполнить, коснувшись значка активации, когда он появится на экране.

Начало игры в режиме сюжета

Если вы впервые играете в этом режиме, от вас потребуется лишь выбрать уровень сложности, и игра начнется. Но если у вас уже есть файл сохранения, вам будет предложен выбор из следующих пунктов.

CONTINUE (ПРОДОЛ-ЖИТЬ)	Продолжить игру с места последнего сохранения.
CHAPTER SELECT (ВЫБОР ГЛАВЫ)	Начать игру с экрана выбора главы.

- Если вы заново начнете игру с экрана выбора главы, данные контрольного пункта (Check point) будут перезаписаны.

Экран выбора главы

Выберите главу при помощи Ⓛ или ✚. Нажмите Ⓐ, чтобы отобразить меню главы.

SHOP (МАГАЗИН)	Посетите магазин 15, чтобы купить оружие и предметы. ✦ Магазин станет доступен в ходе игры.
START (НАЧАТЬ)	Начать главу.
MENU (МЕНЮ)	Здесь вы можете изменить, например, уровень сложности и настройки персонажа.

Главы (Chapter) поделены на строфы (Verse). Побеждайте врагов в каждой строфе, чтобы продвигаться по сюжету.

Схватки с врагами

Наносите врагам как можно больший урон при помощи комбо-приемов, магических приемов и любых других средств в вашем распоряжении.

Быстрое уклонение

Если вы уклонитесь при помощи ZR, нажав и удерживая Ⓧ/Ⓐ во время выполнения комбо-приема, после уклонения вы сможете продолжить этот комбо-прием.

Очки комбо

Зарабатывайте очки комбо, нападая на врагов. Чем больше ударов вы нанесете, тем больше очков получите. После завершения комбо-приема эти очки превратятся в нимбы.

Результаты прохождения главы

После завершения главы вам будет представлен экран результатов ее прохождения, где вы сможете увидеть набранные вами очки и полученную награду. Вид награды зависит от того, какие медали вы получили за прохождение каждой строфы в этой главе (среднее арифметическое).

- ✦ За незавершенные строфы по умолчанию присуждается медаль низшего разряда (каменная).

Конец игры

Если обнулится показание индикатора здоровья, игра будет завершена. Выберите YES (ДА), чтобы продолжить игру с места последнего сохранения. Если вы выберете NO (НЕТ), вы вернетесь на экран выбора главы.

Ищите в каждой главе следующее.

Вороны Умбры

Если вы встретите ворону Умбры, подберитесь к ней и нажмите Ⓨ, чтобы схватить ее. За каждую пойманную ворону вы получите штемпель Miiverse.

Усыпальницы Умбры

Открывайте усыпальницы Умбры (гробы ведьм), чтобы добраться до ценностей внутри.

- Если вы найдете прозрачную усыпальницу, вы не сможете ее открыть, пока не сделаете ее осязаемой. Для этого нужно будет выполнить определенные условия.

Муспельхейм

Если вы отправитесь в Муспельхейм и одержите там победу, выполнив определенные условия, вы получите полезные предметы, например разбитые лунные жемчужины или разбитые сердца ведьм.

Новое оружие

Если вы найдете грампластинки с ангельскими гимнами (Angelic Hymns) 16 , вы сможете обменять их в магазине на новое оружие.

15 Шоппинг во «Вратах ада»

Вы можете попасть в магазин «Врата ада», выбрав в меню главы SHOP (МАГАЗИН) или использовав портал, который можно встретить при прохождении главы.

В магазине вы можете покупать оружие, предметы, аксессуары и прочее снаряжение.

WEAPONS (ОРУЖИЕ)	Купить оружие.
ACCESSORIES (АКСЕССУА-РЫ)	Купить аксессуары.
ITEMS (ПРЕДМЕТЫ)	Купить одноразовые предметы, например для восстановления здоровья или магической энергии.
TECHNIQUES (ПРИЕМЫ)	Приобрести приемы для расширения вашего репертуара боевых приемов и уловок.
RODIN'S TREASURES (СОКРОВИЩА РОДЕНА)	Особенные предметы, которые станут доступны, когда вы выполните определенные условия.

Вы можете находить предметы, побеждая врагов, а также разбивая объекты, например бочки и вазы.

- ✦ Если вы нашли какой-либо предмет впервые, появится его краткое описание.
- ✦ Вы можете ознакомиться с описанием функций некоторых предметов, нажав ⊖ после их получения.
- ✦ Это лишь некоторые из предметов, которые вы можете найти. В игре их гораздо больше.

Деньги

Нимбы (Halos)

Кристаллизованная жизненная сила ангелов, превратившаяся в редкий металл. В потустороннем мире используется в качестве валюты.

Сферы (Orbs)

Затвердевшая душа демона, превратившаяся в сверкающий металл. По ценности идентична нимбам.

Предметы, использующиеся автоматически

Зеленый лавр (маленький)
(Green Laurel (small))

Восстанавливает небольшое количество здоровья.

Фиолетовая бабочка (маленькая)
(Purple Butterfly (small))

Восстанавливает четыре единицы магической энергии.

Предметы для ячеек быстрого доступа

Зеленый целебный леденец
(Green Herb Lollipop)

Восстанавливает определенное количество здоровья.

Фиолетовый волшебный леденец
(Purple Magic Lollipop)

Восстанавливает четыре единицы магической энергии.

Предметы для улучшения способностей на неограниченный срок

Разбитое сердце ведьмы
(Broken Witch Heart)

Соберите четыре, чтобы получить целое сердце ведьмы и увеличить максимальное количество здоровья.

Разбитая лунная жемчужина
(Broken Moon Pearl)

Соберите две, чтобы получить целую лунную жемчужину и увеличить максимальное количество магической энергии.

Прочие предметы

Золотые грампластинки
с ангельскими гимнами
(Angelic Hymns Gold LPs)

Эти пластинки можно обменять в магазине на оружие.

Отголоски прошлого
(The Journal's Echoes)

Собирайте и читайте эти записи, чтобы лучше понять мир Байонетты.

Ингредиенты

Корень мандрагоры (Mandragora Root), рог единорога (Unicorn Horn) и печеная ящерица (Baked Gecko) используются, чтобы создавать новые предметы при помощи зельеварения 18 .

Нажмите ⊖, чтобы перейти на вспомогательный экран. Здесь вы можете использовать предметы и менять снаряжение. Листать страницы вспомогательного экрана можно при помощи Ⓛ или Ⓡ.

✦ Подробную информацию об управлении при помощи сенсорного экрана см. на стр. 10 .

Оружие

Выберите оружие для рук и ног. Указав оружие для наборов оружия A и B, вы сможете быстро менять оружие даже в самом разгаре боя.

✦ Нажмите Ⓧ, чтобы посмотреть список комбо-приемов, доступных с текущим набором оружия.

✦ Если вы приобрели духи «Утонченность Умбры» (Umbran Elegance), подходящие к оружию, которое Байонетта держит в руках, нажмите Ⓨ, чтобы она переоделась в соответствующий этому оружию костюм.

Выбор оружия

❶ Выберите ячейку, в которую вы хотите поместить оружие.

❷ Выберите желаемое оружие.

✦ Некоторые виды оружия можно поместить только в определенные ячейки.

Аксессуары

В игре доступны аксессуары с различными функциями. Для каждой руки вы можете выбрать по одному аксессуару.

Особые аксессуары

Если вы играете на уровне сложности «первая кульминация» (1st Climax), на талии у Байонетты будет висеть аксессуар под названием «марионетка бессмертия» (Immortal Marionette). С ним вы можете использовать комбо-приемы и уклоняться от ударов, просто повторно нажимая Ⓧ или Ⓐ.

- «Марионетка бессмертия» — единственный аксессуар, который можно носить на талии.

Предметы

Здесь вы можете использовать предметы и помещать их в ячейки быстрого доступа. Вы также можете создавать новые предметы из ингредиентов.

Выбор предметов

❶ Выберите предмет, нажмите Ⓐ, затем выберите EQUIP (ПОМЕСТИТЬ).

❷ Поместите предмет в одну из ячеек, соответствующих кнопкам ✣, ✣ или ✣.

✦ Размещайте предметы в ячейках быстрого доступа, чтобы быстро использовать их в бою.

Зельеварение

❶ Выберите WITCH RECIPES (РЕЦЕПТЫ ВЕДЬМ).

❷ Выберите рецепт, затем размешайте зелье в котелке при помощи Ⓛ или Ⓡ, и вуаля! Новый предмет готов.

✦ Ингредиенты, использованные для создания предмета, будут израсходованы.

Книги

Здесь вы можете изучить различные документы, попавшие вам в руки.

ANGELIC HYMNS (АНГЕЛЬСКИЕ ГИМНЫ)	Информация о найденных вами ангельских гимнах.
MUSPELHEIM (МУСПЕЛЬ-ХЕЙМ)	Информация о вашем продвижении в Муспельхейме.
THE HIERARCHY OF LAGUNA (ИЕРАРХИЯ ЛАГУНЫ)	Информация о встреченных вами ангелах и их изображения.
LEMEGETON'S GUIDEBOOK (ГРИМУАР «ЛЕМЕГЕ-ТОН»)	Информация о встреченных вами демонах и их изображения.
INFERNAL DEMONS (ИНФЕРНАЛЬ-НЫЕ ДЕМОНЫ)	Информация о демонах, которых вы вызывали.
THE JOURNAL'S ECHOES (ОТГОЛОСКИ ПРОШЛОГО)	Здесь вы можете ознакомиться с отголосками прошлого.

UMBRAN TEARS OF BLOOD: BEWITCH-MENTS (КРОВАВЫЕ СЛЕЗЫ УМБРЫ: ЧАРЫ)	Информация о чарах, которые вы получили. ✦ Вы получаете чары, выполняя определенные условия в игре.
UMBRAN TEARS OF BLOOD: CROWS CAPTURED (КРОВАВЫЕ СЛЕЗЫ УМБРЫ: ВОРОНЫ)	Здесь вы можете посмотреть, сколько ворон Умбры вы поймали.

19 Публикация скриншотов

Во время прохождения глав вы можете публиковать скриншоты и сообщения в Miiverse.

Публикация

❶ Нажмите ⊕, чтобы перейти в меню паузы.

❷ Выберите POST TO MIIVERSE (ОПУБЛИКОВАТЬ В MIIVERSE).

❸ Вы можете публиковать набранные на клавиатуре (T) или написанные от руки (✎) сообщения.

✦ Использовать штемпели можно только в написанных от руки сообщениях.

❹ Выберите SEND (ОТПРАВИТЬ).

20 Совместная игра

Подключившись к Интернету, вы сможете сражаться в шести боях плечом к плечу с другим игроком. После каждого боя вы получите награду, размер которой зависит от количества игровых денег, поставленных вами на кон перед боем.

- ✦ В режиме совместной кульминации все действия совершаются при помощи кнопок. Вы не сможете управлять игрой при помощи сенсорного экрана.

QUICK MATCH (БЫСТ-РЫЙ БОЙ)	Вы можете автоматически выполнить соединение с другим игроком или отправить зов о помощи, после чего вы будете вместе бороться с противниками. ✦ После этого вы сможете отправить предложение дружбы.
FIND PARTNER (НАЙТИ ПАРУ)	Бороться с противниками совместно с другим игроком или кем-то из вашего списка друзей. ✦ После этого вы сможете отправить предложение дружбы.
WITH CPU (С КОМПЬЮ-ТЕРОМ)	Бороться с противниками совместно с компьютером, пока вы ждете приглашения на совместную игру от другого игрока. ✦ Если во время игры вы получите приглашение на быстрый бой или приглашение от игрока, ищущего пару, нажмите ⊕, чтобы перейти в меню и принять приглашение. ✦ Получить приглашение на совместную игру вы можете и во время игры в режиме сюжета ← 12 .

Выбор карты строфы (Verse Card)

Игрок выбирает одну из разблокированных карт строф (с соответствующим противником). Выберите (↕) размер ставки с помощью ◎ или ✣, и бой начнется.

- Коснитесь одной из карт с номером (1) слева на сенсорном экране, чтобы выбрать карту случайным образом.
- Чем больше игровых денег вы поставите, тем сильнее будет соперник.

Конец игры

Если один из игроков падет в бою, другой может его оживить, приблизившись к нему и нажав Ⓨ, пока не истекло время. Если падут оба игрока или истечет время, игра будет окончена.

- Даже если игра будет окончена, вы сохраните все игровые деньги, полученные за уже поверженных врагов. Однако вы лишитесь ваших ставок, а также призовых наград.

Победа

После боя будет произведена оценка вашего боевого мастерства. Игрок, получивший более высокую оценку, будет выбирать следующую карту строфы.

- В режиме WITH CPU (С КОМПЬЮТЕРОМ) карты строф всегда выбирает игрок.

Одновременное нападение

Когда оба игрока нападают на одного и того же противника, значок прицела меняется. Если вам удастся заполнить индикатор магии и использовать кульминацию Умбры, пока значок изменен, оба игрока получат преимущество.

Новые карты строф

По мере завершения глав в режиме сюжета вы будете получать карты строф за каждого нового побежденного противника.

Информация об авторских правах

ВАЖНО! Эта игра охраняется авторским правом! Несанкционированное копирование этой игры и/или распространение ее экземпляров может привести к уголовной и/или гражданской ответственности. Эта игра, руководство пользователя и другие печатные материалы, прилагаемые к этой игре, охраняются законами о защите интеллектуальной собственности.
Использование нерекомендованных устройств или программ, с помощью которых можно выполнить техническую модификацию консоли или программ Wii U, может привести к тому, что игру будет невозможно запустить. Для игры может быть необходимо обновление системы.
Для использования только с версией консоли Wii U, предназначенной для Европы или Австралии.

Использованные в игре композиции:

- Страсти по Матфею
  Хорал 54
  O Haupt voll Blut und Wunden
  (Иоганн Себастьян Бах)
- Сюита 5 ми мажор
  Часть 4
  Ария с вариациями
  (Георг Фридрих Гендель)
- Опера «Волшебная флейта»
  Ария 14: ария Царицы ночи
  (Вольфганг Амадей Моцарт)
- Баллада «Лесной царь»
  D 328, соч. 1
  (Франц Петер Шуберт)
- «Выход гладиаторов»
  (Юлиус Эрнст Вилем Фучик)
- Опера «Вильгельм Телль»
  Увертюра

(Джоаккино Антонио Россини)

"MOON RIVER"

Johnny Mercer, Henry Mancini
© 1961 (renewed 1989) Sony/ATV Music Publishing LLC.
Administered by Sony/ATV Harmony.
All rights reserved. Used by permission.

Performed by Andy Williams
Courtesy of Columbia Records
By arrangement with Sony Music Licensing
℗ 1962 Columbia Records.
All Rights Reserved.

©2014 Nintendo Co., Ltd. ©SEGA

Trademarks are property of their respective owners.
Wii U is a trademark of Nintendo.

Autodesk GAMEWARE

This software product includes Autodesk® Beast™ software, © 2012 Autodesk, Inc. All rights reserved.

Autodesk and Beast are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

Powered by Wwise

Powered by Wwise © 2006 - 2014 Audiokinetic Inc. All rights reserved.

【Vorbis】
Ogg Vorbis Libraries © 2014, Xiph.Org Foundation
Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the

names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS “AS IS” AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE FOUNDATION OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Информация о поддержке

Информацию о продукции вы найдете на веб-сайте Nintendo по адресу:

www.nintendo.com

Информацию о технической поддержке и решении проблем вы найдете в руководстве пользователя консоли Wii U или на веб-сайте:

support.nintendo.com